



Weil der Starregisseur John Woo nicht nur der Produzent, sondern auch der geistige Vater dieses Actionspiels ist, gibt es in Stranglehold Schießereien, Schießereien. Und Tauben.

ab 18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink:4140

- Infos zum Spiel
▶ Quicklink:4141

Win Vista 32 Bit
- läuft

Facts

- ▶ 7 Missionen
- ▶ 7 Mehrspieler-Karten
- ▶ 7 Waffen
- ▶ 3 Spezialangriffe
- ▶ Zeitlupe

Kein Multiplayer-Test

In allen uns vorliegenden Versionen von Stranglehold funktionierte der Mehrspieler-Part noch nicht. Deswegen fehlt im Wertungskasten die Angabe zum Preis-Leistungs-Verhältnis. Wir reichen die fehlende Einschätzung auf GameStar.de nach.

Eckdaten

Einige Angaben können wir allerdings bereits machen: Stranglehold wird sieben Mehrspieler-Karten anbieten. Dabei handelt es sich um leicht modifizierte Gebiete aus dem Hauptspiel. Die Partien können im Deathmatch- sowie im Team-Deathmatch-Modus bestritten werden. Die Tequila-Time, die Zeitlupenfunktion aus dem Hauptspiel, soll in den Mehrspieler-Kämpfen ebenfalls funktionieren. Dabei bleibt der Spieler, der sie auslöst, normal schnell, alle anderen bewegen sich deutlich langsamer.

Die Besonderheiten des Actionspiels **Stranglehold** (Würgegriff): Der Held sieht tatsächlich genau aus wie Chow Yun-Fat und wird im englischen Original auch von ihm (nicht besonders gut) gesprochen. Produzent des Spiels ist zudem John Woo selbst. Letzteres hat drei Dinge zur Folge: eine dünne, aber hübsch erzählte Geschichte über Rache, ununterbrochene, wundervoll inszenierte Action und – Tauben, das Markenzeichen der Woo-Filme.

Super-Cop

Alles beginnt mit der Entführung eines Kollegen von Inspektor Tequila. Tequilas Chef möchte, dass man den Polizisten mit großem Aufgebot aus den Händen der Verbrecher befreit. Der Super-Cop hat jedoch zwei für ihn entscheidende Gründe, die gegen den Plan sprechen: Erstens ist der Entführer offenbar sein Ex-Schwiegerpapa und Erzfeind, und zweitens hält Tequila sich allein bereits für großes Aufgebot. Deswegen macht er sich entgegen der Befehle auf eigene Faust auf den Weg. Na ja, ganz alleine ist er nicht – da sind noch seine zwei Berettas. Übrigens: Im Laufe der Handlung erfährt Tequila, dass sich alles ganz anders verhält, als zunächst angenommen. Trotzdem bekommt das Spiel einen schönen Kniff hin und räumt seinem Helden doch noch einen triftigen Grund ein, endgültig mit dem Ex-Schwiegerpapa abzurechnen.

schehen, Zielen wird ein Kinderspiel, Mafia-Mitglieder fallen wie Gewerkschaftsführer bei Tarifverhandlungen. Der Unterschied zu **Max Payne** allerdings: Die Zeitlupen-Energie lädt sich selbstständig auf und muss nicht erst durch das Erledigen von Gegnern gefüllt werden. Spieler, die es gerne bequem haben, freuen sich über die Auto-Zeitlupe. Haben Sie die aktiviert, bremst das Programm von allein, wenn Tequila im Hechtsprung auf seine Feinde zufliegt, Gelände raufläuft oder runterrutscht. Ist die Funktion deaktiviert, müssen Sie den Effekt per Tastendruck auslösen.

Super-Move

Trotzdem wird auch in **Stranglehold** Bonus-Energie durch Abschüsse gesammelt und dem Helden gutgeschrieben. Diese Energie füllt einen Kreis am unteren linken Bildschirmrand. Das Spiel führt nicht nur über die Menge der erledigten Gegner Buch,

Super-Zeit

Stranglehold spielt sich ähnlich wie **Max Payne**. Die stärkste Waffe, die Tequila gegen seine unzähligen Gegner einsetzen kann, ist nämlich die Bullet-Time, also die Zeitlupe. Die verlangsamt das Ge-

Vor mehr als 15 Jahren drehte ein gewisser John Woo einen Film namens **Hard Boiled**. Darin machte sich ein von Chow Yun-Fat gespielter Hongkonger Cop auf, um der chinesischen Mafia zu zeigen, wie viele ihrer Mitglieder er

in 107 Minuten umlegen kann. In diesem Sommer geht die Story um Inspektor Tequila in einem Spiel weiter: Der Cop macht sich auf, um der chinesischen Mafia zu zeigen, wie viele ihrer Mitglieder er in sieben Missionen umlegen kann.

Stranglehold

Mexican Standoff



Markenzeichen von Woo-Filmen sind die sogenannten **Mexican Standoffs**, in denen sich zwei oder mehrere Pistolenräger in einer scheinbaren Remis-Situation gegenüberstehen. Die gibt es auch in Stranglehold an jeder Ecke – zusammen mit einem Minispiel: Über die Richtungstasten dürfen Sie nur den Oberkörper von Tequila nach rechts und links beugen, um Kugeln auszuweichen, während Sie mit der Maus zielen.



Im **Zeitlupen-Modus** färbt sich das Bild rötlich, Kugeln bewegen sich langsamer, und Tequila hat reichlich Zeit, gleich mehrere Gegner umzuholzen.

sondern auch darüber, wie die ihr Ende finden. Je spektakulärer Ihre Angriffe aussehen, desto schneller füllt sich Ihr Energievorrat. Ratzfatz geht das beispielsweise, wenn Sie ein Geländer runterrutschen und dabei Mafiosi umpusten. Oder an einem Leuchter baumeln. Oder auf einem Servierwagen liegend an ihnen vorbeisausen. Oder auf dem Boden aus den gegnerischen Schussbahnen rol-

len. Tequila ist nämlich ein anatomisches Wunderwerk und agiler als ein ganzer Zirkus-Kindergarten. Er kann sich von Wänden abdrücken und so mehrere Meter rückwärts springen, er gleitet auf dem Hosenboden über Tische, vorwärts wie rückwärts. Er rennt Dinosaurier-Skelette hinauf und schlittert jeden noch so schmalen Steg hinunter – um am Ende mit einem spektakulären Sprung mit-

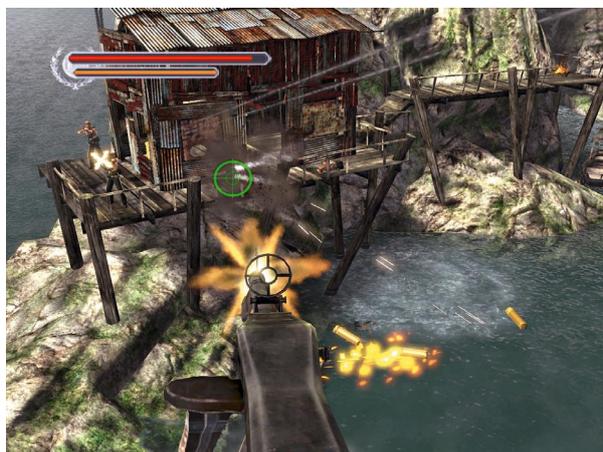
ten in seine Widersacher zu hüpfen. Alternative Variante, um an Energie zu kommen: Überall in den Levels warten Papier-Kraniche. Eines von diesen Origami-Kunstwerken füllt ein Viertel der Energie-Anzeige auf.

Super-Angriff

Die Bonuspunkte, die Sie sammeln, dürfen Sie zu Beginn nur einsetzen, um Tequila zu heilen.

Zwar hängen in allen Levels Verbandskästen, aber wenn gleich sechs Gegner aus allen Rohren ballernd auf den Polizisten zustürmen, ist oft die Selbstheilfunktion die letzte Rettung.

Bereits im zweiten Level bekommt der Cop zwei weitere Möglichkeiten, um die Energie zu nutzen. Die erste ist der Präzisionsschuss. Lösen Sie den aus, zoomt die Kamera an den Feind heran



In Thailand müssen wir aus einem Helikopter heraus **Drogenlabore** zerstören.



So dumm schaut ein Gegner, wenn sich die Kugel eines **Präzisionsschusses** nähert.



Im Apartment von Mafia-Boss Vlad muss Tequila aufpassen, dass er während der Ballerei nicht in eine der vielen Laserfallen läuft. Die töten auf der Stelle.

Gesicht dreht sich der Cop um die eigene Achse und feuert dabei seine Waffen ab. Feinde fallen um, Tauben steigen auf.

Super-Abwechslung

Zwar handelt es sich bei den Levels von **Stranglehold** ausnahmslos um Schläuche, aber es sind verflücht abwechslungsreiche Schläuche. Im ersten Einsatz Tequilas sind Sie in einem Hongkonger Stadtviertel unterwegs. Da hängen Schilder oder Klimaanlage an den Häusern, die Sie abschießen und Gegner darunter begraben können. Im zweiten (sehr riesigen) Abschnitt dürfen Sie ähnlich mit Felsen oder Holzaufbauten verfahren. Zudem müssen Sie sich immer mal wieder den Weg freischießen, indem Sie Masten umholzen, die dann als Brücken fungieren.

Kleine und größere Aufgaben halten die Ballerei überdies spannend. In Thailand sollen Sie zunächst Drogenlabore zerstören, dann Schiffe und dann einen ganzen Hafen sprengen. Dazwischen geht es am Bordgeschütz eines Helikopters über die berühmte Andamanensee mit ihren typischen Felseninseln. Besonders gefallen hat uns die Schießerei in einem Kasino. Dort müssen Sie die Mitglieder einer Band beschützen. Stirbt einer der Musiker, verstummt sein Instrument.

und lässt Sie zielen. Drücken Sie dann die Schusstaste, sehen Sie die Kugel lossausen und im Ziel einschlagen. Der Präzisionsschuss tötet normale Widersacher sofort und verursacht bei Bossgegnern gehörigen Schaden. Die zweite Möglichkeit ist der Sperrfeuer-Angriff. Wählen Sie den, sehen

Sie Tequila zunächst von vorne in einer Mini-Sequenz seine Waffen nachladen. Danach schaltet das Spiel wieder in die Schulterperspektive, und die Ballerei kann losgehen: Der Polizist bläst Unmengen von Munition aus den Knarren und ist zudem nahezu unverwundbar.

Die vierte Bonus-Fähigkeit erhalten Sie im dritten Level. Drehangriff nennt sich das gute Stück, und es funktioniert ganz ohne Ihr Zutun. Sie müssen lediglich die entsprechende Taste drücken, und zwar idealerweise dann, wenn Tequila von vielen Gegnern eingekreist ist. Mit wutverzerrtem

TECHNIK-CHECK

STRANGLEHOLD

Technik-Tipps

- ▶ Erst ab einer Geforce 8800 GTS oder Radeon HD 2900 XT sollten Sie die Kantenglättung im Spiel aktivieren.
- ▶ Vor allem die Licht- und Schatteneffekte fressen Leistung. Ohne sie läuft das Spiel etwa 20 Prozent flüssiger.

- ▶ Bei Grafikkarten, die keine Shader 3.0 unterstützen, bleibt der Bildschirm schwarz.

Checkliste

- ▶ 12,0 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 512 MByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT STRANGLEHOLD AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	2	3	4
Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra
Radeon X1000	X300	X700	X800 XL	X850 XT
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL
Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
PROZESSOR	2	3	4	5
Athlon XP	2000+	2600+	3200+	
Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
Athlon 64		3200+		4000+
Pentium D		915	950	965 XE
Athlon 64 X2		3800+	4400+	5200+
Core 2		E4300	E6300	E6600
Speicher in MB	128	256	512	768
			1.024	1.536
			2.048	2.560
			3.072	

LEGENDE	4	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
technisch unmöglich	800x600, minimale Details	1280x1024, mittlere Details	1280x1024, hohe Details	
ruckelt stark				

Voll Fat, Chow-Yun!

Fabian Siegismund: Schade, dass ausgerechnet das, worauf ich mich besonders bei Stranglehold gefreut habe, in der Testversion noch nicht funktioniert hat: der Mehrspieler-Modus. Auf so etwas warte ich schon seit Max Payne. Aber der Singleplayer-Modus macht ja auch schon großen Spaß, sogar in der entschärften deutschen Version – in der englischen Fassung übertreibt's das Spiel für meinen Geschmack fast ein bisschen mit dem Kunstblut.



fabian@gamestar.de

John Who?

Daniel Matschijewsky: Als Filmliebhaber habe ich mich auf Stranglehold gefreut, doch das Spiel enttäuscht mich ziemlich. Nichts als eine Aneinanderreihung banaler, ewig gleicher Schießereien – cool inszeniert und hübsch anzuschauen, ja. Aber damit mich ein Shooter länger als eine halbe Stunde bei Laune hält, verlange ich eine Handlung. Eine Handlung, die mir wie in Max Payne das Gefühl gibt, dass ich inmitten solcher Zerstörungorgien mehr bewirke, als nur sinnlos Hunderte virtueller Leichen anzuhäufen. In Stranglehold fehlt mir das, weshalb ich mit dem Spiel nicht warm werde. Da kann selbst der John-Woo-Bonus nichts mehr rausreißen.



danielm@gamestar.de



Selbst dicke Säulen lassen sich bis auf einen massiven Kern effektiv kaputt schießen.

Super-Zerstörung

Grafisch bewegt sich **Stranglehold** im oberen Mittelfeld. Die Texturen könnten allesamt schärfer sein, aber dafür lassen sich nahezu alle Objekte zerschießen. Säulen zerbröseln bis auf einen stabilen Kern, Spielautomaten fallen unter Beschuss zusammen.

Sogar vor der Zerstörung wertvoller Museumsstücke wie Dinosaurierskelette oder Terrakotta-Krieger macht **Stranglehold** nicht Halt. Wenn das Spiel während einer dieser Verwüstungsorgien in die Zeitlupe schaltet, wird das Ganze fast surreal schön. Die in den gelungenen Zwischensequenzen auftauchenden Hauptfiguren sind dezent überzeichnet, wirken aber dennoch echt.

Dafür, dass in dem Spiel so viel geschossen wird, klingt es reichlich dünn. 5.1-Systeme werden unterstützt, aber nicht ausgereizt. Die Waffen hören sich an, als würde man Bohnen (keine blauen) auf den Boden werfen. Ein Glück auch, dass **Stranglehold** eingedeutscht ist. Chow Yun-Fat klingt viel zu hoch und zu dünn. In der deutschen Variante hat man dem Mann eine Stimme zuge-dacht, die seiner Rolle als grimmiger, von John Woo erdachtem Rächer gerecht wird. **PET**

Deutsche Version

Die deutsche Version unterscheidet sich von der englischen nur in Sachen Blut: Wo die Flüssigkeit im Original literweise spritzt, ist in der hiesigen Variante nichts zu sehen. Wir finden: Die Animationen genügen vollständig, um den Gewaltgrad zu verdeutlichen.

Die Sprecher

Die deutschen Sprecher machen alle einen guten Job, im Falle des Helden sogar einen ausgezeichneten, vergleicht man Synchron mit Originalstimme. Der englische Chow Yun-Fat klingt insgesamt zu dünn und neutral. Sein Ersatzsprecher hingegen drückt Gefühle wie Wut deutlich besser aus.



Inspektor Tequila drückt sich auf Befehl mit dem Rücken an Wände und schießt dann aus der Deckung.

Verflixt unkompliziert

Petra Schmitz: Stranglehold ist genau das, was ich gebraucht habe: unkomplizierte, aber ungeheuer abwechslungsreiche Action. Und zwar rund um einen coolen Helden, der einen verflixt nachvollziehbaren Grund hat, sich durch zahllose Bösewichter zu ballern. Wo Daniel keinen Sinn sieht, sehe ich sehr wohl einen. Wenn mein Ex-Schwiegerpapa ... aber nein, ich will nichts verraten. Gut, die Geschichte mag ziemlich dünn sein, aber immerhin wird sie nachvollziehbar erzählt. Das Tollste am Programm ist allerdings die Tatsache, dass ich fast alles zerschießen kann. Teller, Säulen, Autos. Das Gefühl, ein komplettes Museum mit all seinen kostbaren Ausstellungsstücken zu schrotten, das erinnert mich an meine Jugend, in der ich ... ach, das erzähle ich besser nicht. Wer weiß, wer hier mitliest.



petra@gamestar.de

STRANGLEHOLD

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Tiger Hill (Erstlingswerk)	TERMIN (D)	7.9.2007
PUBLISHER	Midway	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 18 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	8 Stunden	GENRE	ACTION
SPASS	Ununterbrochene und sehr kurzweilige Action.	SZENARIO	realistisch <input type="checkbox"/> fiktiv <input type="checkbox"/>
EINSTIEG		FREIHEIT	linear <input type="checkbox"/> offene Welt <input type="checkbox"/>
HAUPTSPIEL		HANDLUNG	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>
ENDSPIEL		GEWALT	keine <input type="checkbox"/> brutal <input type="checkbox"/>
		SPIELABLAUF	Action <input type="checkbox"/> Taktik <input type="checkbox"/>

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>		
SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>		
SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>		
HILFEN	Tipps-Einblendungen, Schwierigkeitsgrad-Automatik		
SPEICHERSYSTEM	automatisch, Kontrollpunkte		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input type="checkbox"/> GeForce 6600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input type="checkbox"/> GeForce 6800 GT <input type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input type="checkbox"/> GeForce 7600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input type="checkbox"/> GeForce 7900 GTX
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 512 MB RAM 12,0 GB Festplatte	3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte	
PROFITIERT VON	-		
BILDFORMATE	4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/> KOPISCHUTZ Securom		
TON	Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/>		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Chow Yun-Fat sieht echt aus + tolle Effekte bei Spezialangriffen + Einrichtungen zerstörbar - teilweise ungenaue Texturkanten	8 / 10
SOUND	+ stimmige Musik, besonders gelungen beim Drehangriff + gelungene (deutsche) Sprachausgabe - dünne Waffensounds	8 / 10
BALANCE	+ Selbstheilung und Medipacks + vier Schwierigkeitsgrade + Anspruch wird gesenkt, wenn man dreimal an Abschnitt scheitert	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ großartige Zwischensequenzen + herrlich lässiger Held - blöde Unterbrechungen durch Telefonate	8 / 10
BEDIENUNG	+ Zeitlupe automatisch oder manuell + gute Steuerung per Maus und Tastatur + gute Steuerung mit Gamepad - kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Inhalte durch gesammelte Stilpunkte - sehr kurz, da nur sieben Missionen	6 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Baller-Areale + Routen müssen freigeschossen werden - zumeist sehr linear	9 / 10
KI	+ geht in Deckung + läuft in den Rücken des Helden - zu häufig dumme Frontalangriffe	7 / 10
WAFFEN/EXTRAS	+ Papierkraniche schenken Tequila Energie + effektive Spezialangriffe - Waffen unterscheiden sich kaum in der Wirkung	9 / 10
HANDLUNG	+ schöne Geschichte über Rettung und Rache + vertretbare Portion Schmalz - ein bisschen flach erzählt	8 / 10

PREIS/LEISTUNG keine Angabe möglich

FAZIT Wie ein Woo-Film: unkomplizierte Dauer-Action.

